

## DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 39-48.
- H, N. S. (2011). *Android pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasisAndroid page 8*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi. Yogyakarta: Pendekatan Praktisi Buku.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, pp. 46-58.
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dasar*. Jakarta: Gunadarma.//
- Setiawan, H. W., & Wiyardi, R. S. (2015). PENGGUNAAN APP INVENTOR DALAM PEMBUATAN GAME EDUCATION BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MANDIRI DAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TITL PADA PEMBELAJARAN LISTRIK DASAR SMK MUHAMMADIYAH MAJENANG. *Edu Elekrika Journal*, 24-30.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering* (9th ed.). Boston, Massachusetts: Pearson Education.
- Suprpto, Yuwono, K. T., & Sukardiyono, T. (2008). *Bahasa Pemrograman*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Widhoasih, D. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN M-LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK NEGERI 3 SURABAYA. *Jurnal IT-Edu*, pp. 58-64.